

**PENGARUH PENGGUNAAN BAHAN AJAR BERMUATAN NILAI-
NILAI KARAKTER DALAM MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL
BELAJAR FISIKA KELAS XI SMAN 1 PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Fisika sebagai salah satu
persyaratan Guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh:

JULITA KARTINI

54919 / 2010

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN FISIKA
JURUSAN FISIKA
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2014

PERSETUJUAN SKRIPSI

**Pengaruh Penggunaan Bahan Ajar Bermuatan Nilai-Nilai Karakter dalam
Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)
terhadap Hasil Belajar Fisika Kelas XI SMA N 1 Padang**

Nama : Julita Kartini
NIM : 54919
Program Studi : Pendidikan Fisika
Jurusan : Fisika
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Padang, 4 Februari 2014

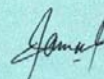
Disetujui oleh:

Pembimbing I



Dra. Hj. Yenni Darvina, M.Si
NIP. 196309111989032003

Pembimbing II



Dra. Nurhayati, M.Pd
NIP. 195107191976032001

PENGESAHAN

Nama : Julita Kartini
NIM : 54919
Program Studi : Pendidikan Fisika
Jurusan : Fisika
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

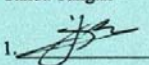
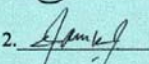
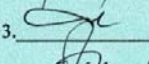
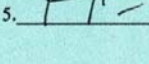
dengan judul

**PENGARUH PENGGUNAAN BAHAN AJAR BERMUTATAN NILAI-
NILAI KARAKTER DALAM MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL
BELAJAR FISIKA KELAS XI SMA N 1 PADANG**

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi Program
Studi Pendidikan Fisika Jurusan Fisika Fakultas Matematika dan Ilmu
Pengetahuan Alam Universitas Negeri Padang

Padang, 4 Februari 2014

Disetujui oleh:

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	Dra. Hj. Yenni Darvina, M.Si	1. 
2. Sekretaris	Dra. Nurhayati, M.Pd	2. 
3. Anggota	Drs. Mahrizal, M.Si	3. 
4. Anggota	Dra. Hj. Ermaniati Ramli, M.Pd	4. 
5. Anggota	Drs. H. Asrizal, M.Si	5. 

ABSTRAK

Pengaruh Penggunaan Bahan Ajar Bermuatan Nilai-Nilai Karakter dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Fisika Kelas XI SMA N 1 Padang.

Skripsi: FMIPA/Pend. Fisika, 2014. Penulis; Julita Kartini, 2010-54919.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh masih banyaknya siswa memperoleh hasil belajarnya dibawah KKM yang telah ditetapkan yaitu 80, salah satu penyebabnya karena belum menggunakan bahan ajar yang mengintegrasikan nilai-nilai karakter. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh penggunaan bahan ajar bermuatan nilai-nilai karakter dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar fisika kelas XI SMA N 1 Padang. Jenis Penelitian ini adalah eksperimen semu dengan rancangan *Randomized Control Group Only Design* dan populasinya semua siswa kelas XI SMA N 1 Padang yang terdaftar pada Tahun Ajaran 2013/2014. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *Purposive Sampling*. Sampel penelitian adalah kelas XI IPA6 dan kelas XI IPA7. Instrumen penelitian berupa tes akhir tertulis untuk hasil belajar ranah kognitif, lembar observasi untuk hasil belajar ranah afektif, dan rubrik penskoran untuk hasil belajar ranah psikomotor. Teknik analisis data menggunakan uji kesamaan dua rata-rata yaitu uji t pada taraf nyata 0,05 untuk hasil belajar ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Berdasarkan analisis data diperoleh hasil belajar ranah kognitif secara rata-rata di kelas eksperimen adalah 85,53 dan di kelas kontrol adalah 76,68. Hasil belajar ranah afektif secara rata-rata di kelas eksperimen adalah 70,63 dan di kelas kontrol adalah 58,36. Hasil belajar ranah psikomotor secara rata-rata di kelas eksperimen adalah 82,08 dan di kelas kontrol adalah 77,38. Perhitungan uji kesamaan dua rata-rata dengan uji t diperoleh pada ranah kognitif, afektif, dan, psikomotor nilai t_{tabel} untuk setiap ranah adalah 2,00. t_{hitung} pada ranah kognitif adalah 4,66, pada ranah afektif 10,05, dan pada ranah psikomotor 7,02. Berarti pada ketiga ranah diperoleh $t_{tabel} < t_{hitung}$ sehingga hipotesis dapat diterima pada taraf nyata 0,05. Jadi, hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh yang berarti pada penggunaan bahan ajar bermuatan nilai-nilai karakter dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar fisika kelas XI SMA N 1 Padang.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT karena berkat limpahan rahmat dan karunia-Nya akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Bahan Ajar Bermuatan Nilai-Nilai Karakter dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Fisika Kelas XI SMA N 1 Padang”**. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program studi Pendidikan Fisika FMIPA UNP.

Dalam melaksanakan dan menyelesaikan penelitian ini telah banyak mendapatkan bantuan, dorongan, petunjuk, pelajaran, bimbingan, dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Ibu Dra. Yenni Darvina, M.Si, sebagai Pembimbing I yang telah membimbing dan memotivasi penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
2. Ibu Dra. Nurhayati, M.Pd sebagai Penasehat Akademis sekaligus pembimbing II yang telah membimbing dan memotivasi penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Bapak Drs. H. Mahrizal, M.Si, Ibu Dra. Ermaniati Ramli, M.Pd, dan Bapak Drs. H. Asrizal, M.Si, sebagai penguji.
4. Bapak Drs. H. Asrizal, M.Si sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Fisika FMIPA UNP
5. Bapak Drs. Akmam, M.Si sebagai Ketua Jurusan Fisika FMIPA UNP.

6. Ibu Dra. Yurnetti, M.Pd sebagai Sekretaris Jurusan Fisika FMIPA UNP
7. Bapak, Ibu Staf pengajar dan karyawan Jurusan Fisika.
8. Bapak Drs. Z Suhaidi, M.Pd selaku Guru SMAN 1 Padang yang telah memberi izin dan bimbingan selama penelitian.
9. Bapak Drs. Suardi Dahlan selaku Kepala SMAN 1 Padang yang telah memberi izin untuk melakukan penelitian di SMAN 1 Padang.
10. Orang tua, keluarga, dan sahabat-sahabat yang telah memberikan dukungan dalam menyelesaikan skripsi.
11. Semua pihak yang telah membantu dalam perencanaan, pelaksanaan, penyusunan, dan penyelesaian skripsi.

Semoga bantuan dan bimbingan yang telah diberikan menjadi amal shaleh bagi Bapak dan Ibu serta mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat kekurangan dan kelemahan, untuk itu penulis mengharapkan saran dalam penyempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Padang, Januari 2014

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KERANGKA TEORITIS.....	7
A. Kajian Teori.....	7
1. KTSP.....	7
2. Pembelajaran Fisika.....	8
3. Bahan Ajar.....	10
4. Nilai-nilai Karakter.....	13
5. Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT.....	17
6. Hasil Belajar.....	22

B. Penelitian yang Relevan.....	25
C. Kerangka Berpikir.....	26
D. Hipotesis Penelitian	27
BAB III METODE PENELITIAN.....	28
A. Jenis Penelitian.....	28
B. Populasi dan sampel.....	28
1. Populasi.....	28
2. Sampel.....	28
C. Variabel dan Teknik Pengambilan Data.....	31
1. Variabel.....	31
2. Teknik Pengambilan Data.....	31
D. Prosedur Penelitian	31
1. Tahap Persiapan.....	31
2. Tahap Pelaksanaan.....	32
3. Tahap Evaluasi.....	36
E. Instrumen Penelitian.....	36
1. Instrumen Penilaian Ranah Kognitif.....	36
2. Instrumen Penilaian Ranah Afektif.....	40
3. Instrumen Penilaian Ranah Psychomotor.....	41
F. Teknik Analisis Data.....	42
1. Teknik Analisis Data Hasil Belajar Ranah Kognitif.....	43
2. Teknik Analisis Data Hasil Belajar Ranah Afektif.....	45

3. Teknik Analisis Data Hasil Belajar Ranah Psikomotor	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	47
A. Hasil Penelitian.....	47
1. Deskripsi Data.....	47
a. Deskripsi Data Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif	47
b. Deskripsi Data Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif	48
c. Deskripsi Data Hasil Belajar Siswa Ranah Psikomotor....	49
2. Analisis Data.....	50
a. Analisis Data Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif	50
b. Analisis Data Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif.....	52
c. Analisis Data Hasil Belajar Siswa Ranah Psikomotor.....	56
B. Pembahasan.....	58
BAB V PENUTUP.....	63
A. Kesimpulan.....	63
B. Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA.....	64
LAMPIRAN.....	66

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai dan Deskripsi Nilai Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa.....	14
2. Kriteria Penghargaan Kelompok	21
3. Rancangan Penelitian.....	28
4. Hasil Uji Normalitas Data Awal Kelas Sampel	29
5. Hasil Uji Homogenitas Data Awal Kelas Sampel.....	30
6. Hasil Uji Kesamaan Dua Rata-rata.....	30
7. Sintak Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT.....	32
8. Klasifikasi Indeks Reliabilitas Tes.....	38
9. Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal.....	38
10. Klasifikasi Indeks Daya Beda Soal.....	39
11. Format Lembar Penilaian Ranah Afektif.....	40
12. Format Penskoran Ranah Psikomotor.....	41
13. Rentang Skor Ranah Psikomotor.....	46
14. Deskripsi Data Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif.....	47
15. Deskripsi Data Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif.....	48
16. Deskripsi Data Nilai Hasil Belajar Siswa Ranah Psikomotor	49
17. Hasil Perhitungan Uji Normalitas Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif Kelas Sampel.....	51
18. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif Kelas Sampel.....	51

19. Hasil Perhitungan Uji Kesamaan Dua Rata-rata Hasil Belajar Siswa	
Ranah Kognitif.....	52
20. Hasil Perhitungan Uji Normalitas Hasil Belajar Siswa Ranah	
Afektif Kelas Sampel.....	53
21. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Hasil Belajar Siswa Ranah	
Afektif Kelas Sampel.....	53
22. Hasil Perhitungan Uji Kesamaan Dua Rata-rata Hasil Belajar Siswa	
Ranah Afektif.....	54
23. Hasil Perhitungan Uji Normalitas Hasil Belajar Siswa Ranah	
Psikomotor Kelas Sampel.....	56
24. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Hasil Belajar Siswa Ranah	
Psikomotor Kelas Sampel.....	57
25. Hasil Perhitungan Uji Kesamaan Dua Rata-rata Hasil Belajar Siswa	
Ranah Psikomotor.....	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Konfigurasi Pendidikan Karakter.....	16
2. Kerangka Nilai Operasional Karakter Bangsa.....	17
3. Kerangka Konseptual Penelitian.....	27
4. Grafik Perbandingan Nilai-nilai Karakter Siswa pada Kedua Kelas Sampel.....	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Uji Normalitas Nilai Semester 1 Kelas Sampel 1 (Ranah Kognitif).....	66
2. Uji Normalitas Nilai Semester 1 Kelas Sampel 2 (Ranah Kognitif).....	67
3. Uji Homogenitas Nilai Semester 1 Kedua Kelas Sampel (Ranah Kognitif).	68
4. Uji Kesamaan Dua Rata-rata Nilai Semester 1 Kedua Kelas Sampel (Ranah Kognitif)	69
5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Eksperimen.....	70
6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Kontrol.....	77
7. Bahan Ajar Bermuatan Nilai-nilai Karakter.....	84
8. Soal Turnamen.....	134
9. Kisi-kisi Soal Tes Uji Coba dan Tes Akhir.....	142
10. Soal Tes Uji Coba.....	146
11. Distribusi Skor Soal Uji Coba	155
12. Reliabilitas Soal Uji Coba.....	157
13. Analisis Tingkat Kesukaran dan Daya Beda Soal Uji Coba.....	158
14. Soal Tes Akhir.....	160
15. Nilai Hasil Belajar Ranah Kognitif Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	167
16. Uji Normalitas Hasil Belajar Kelas Eksperimen (Ranah Kognitif)....	168
17. Uji Normalitas Hasil Belajar Kelas Kontrol (Ranah Kognitif)	169

18. Uji Homogenitas Hasil Belajar Kedua Kelas Sampel (Ranah Kognitif)..	170
19. Uji Kesamaan Dua Rata-rata Hasil Belajar Kedua Kelas Sampel (Ranah Kognitif).....	171
20. Lembar Penilaian Ranah Afektif.....	172
21. Daftar Skor Penilaian Ranah Afektif Kelas Eksperimen.....	174
22. Daftar Skor Penilaian Ranah Afektif Kelas Kontrol.....	178
23. Nilai Hasil Belajar Ranah Afektif Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	182
24. Uji Normalitas Hasil Belajar Kelas Eksperimen (Ranah Afektif).....	183
25. Uji Normalitas Hasil Belajar Kelas Kontrol (Ranah Afektif)	184
26. Uji Homogenitas Hasil Belajar Kedua Kelas Sampel (Ranah Afektif)	185
27. Uji Kesamaan Dua Rata-rata Hasil Belajar Kedua Kelas Sampel (Ranah Afektif)	186
28. Lembar Penilaian Ranah Psikomotor.....	187
29. Daftar Skor Penilaian Ranah Psikomotor Kelas Eksperimen.....	188
30. Daftar Skor Penilaian Ranah Psikomotor Kelas Kontrol.....	190
31. Nilai Hasil Belajar Ranah Psikomotor Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.	192
32. Uji Normalitas Hasil Belajar Kelas Eksperimen (Ranah Psikomotor)	193
33. Uji Normalitas Hasil Belajar Kelas Kontrol (Ranah Psikomotor).....	194
34. Uji Homogenitas Hasil Belajar Kedua Kelas Sampel (Ranah Psikomotor).....	195

35. Uji Kesamaan Dua Rata-rata Hasil Belajar Kedua Kelas Sampel (Ranah Psikomotor)	196
36. Tabel Distribusi Lilliefors.....	197
37. Tabel Distribusi z.....	198
38. Tabel Distribusi F.....	199
39. Tabel Distribusi t.....	201
40. Surat Izin Penelitian dari FMIPA UNP	202
41. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan.....	203
42. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian.....	204

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah menuntut dunia pendidikan untuk mampu menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas dan mampu bersaing secara global. Salah satu ilmu pengetahuan yang memiliki peran penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) pada saat sekarang ini adalah fisika. Banyak alat dan teknologi yang berkembang saat ini berdasarkan atas ilmu fisika.

Mengingat pentingnya ilmu fisika dalam menunjang perkembangan IPTEK sudah saatnya fisika menjadi pelajaran yang menyenangkan dan menarik perhatian siswa, sehingga mereka mampu menyelesaikan persoalan fisika dalam kehidupan sehari-hari. Pada kenyataannya siswa menganggap fisika merupakan mata pelajaran yang menakutkan dan sulit untuk dipahami.

Salah satu penyebab fisika belum dikuasai oleh sebagian besar siswa adalah guru belum menggunakan bahan ajar yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran. Selama ini siswa terkesan pasif dalam menerima pelajaran. Siswa belajar hanya mengandalkan materi yang disampaikan guru. Walaupun banyak buku-buku pelajaran fisika yang dapat dipelajari, siswa lebih memilih mendengarkan ceramah dari guru. Menyadari pentingnya pelajaran fisika serta kurangnya minat siswa dalam mempelajari fisika, pemerintah telah melakukan berbagai upaya mulai dari sertifikasi guru, perbaikan sarana dan prasarana sekolah, perbaikan laboratorium, serta perubahan kurikulum dari Kurikulum

Berbasis Kompetensi (KBK) menjadi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) hingga saat ini perubahan kurikulum terbaru menjadi kurikulum 2013.

Dalam kurikulum 2013 siswa dituntut untuk menguasai bidang ilmunya, serta memiliki karakter yang baik dari proses pembelajaran yang dialaminya. Lulusan-lulusan suatu jenjang pendidikan diharapkan mempunyai akhlak yang mulia, karakter atau watak yang baik, serta perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai moral yang dianut oleh bangsa Indonesia. Telah banyak usaha pemerintah dalam usaha memperbaiki sistem pembelajaran, pada kenyataannya tetap saja hasil belajar fisika siswa rendah. Hal itu dapat terjadi karena faktor eksternal dan faktor internal, faktor eksternal yaitu pengaruh yang berasal dari luar diri siswa contohnya yaitu penggunaan model pembelajaran, bahan ajar, lingkungan sekolah, media, dan lain sebagainya. Faktor internal yaitu penyebab yang berasal dari diri siswa itu sendiri, seperti kesehatan, keadaan psikis, sikap, minat belajar, motivasi dalam belajar fisika, dan lainnya.

Untuk menumbuhkan minat belajar fisika serta mencapai tujuan pendidikan karakter di sekolah, semua pihak harus saling bekerjasama. Salah satu unsur yang mempunyai peranan penting disini adalah guru, karena gurulah yang setiap hari berhubungan langsung dengan siswa. Guru dapat menggunakan media berupa bahan ajar, melalui bahan ajar guru menanamkan nilai-nilai karakter pada diri siswa, yaitu dengan menggunakan bahan ajar bermuatan nilai-nilai karakter. Dari wawancara yang dilakukan kepada guru fisika di SMA N 1 Padang, didapatkan informasi bahwa guru belum menggunakan bahan ajar bermuatan

nilai-nilai karakter. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan silabusnya telah disesuaikan dengan tuntunan pendidikan karakter.

Dalam pelajaran fisika guru dapat menggali nilai-nilai karakter yang terkandung dari materi pelajaran. Gejala-gejala fisika yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari banyak mengandung nilai-nilai karakter. Contohnya dalam materi dinamika siswa akan mempelajari pengaruh gaya terhadap perpindahan. Misalkan dua buah balok masing-masing dipengaruhi oleh 2 buah gaya, dimana pada balok pertama kedua gaya itu berlawanan arah, sedangkan pada balok lainnya kedua gaya itu searah. Dengan besar yang sama antara balok pertama dan balok kedua maka akan terjadi perpindahan balok yang tidak sama jauhnya karena besarnya resultan gaya yang tidak sama. Disini siswa akan belajar tentang nilai kerjasama. Jika dalam sebuah kelompok atau organisasi terdapat berbagai pendapat yang saling membangun (searah) maka tujuan yang dicapai kelompok tersebut lebih maksimal dan lebih cepat daripada kelompok yang mempunyai berbagai pendapat yang saling menjatuhkan (berlawanan). Nilai-nilai karakter yang digali langsung dalam materi pembelajaran fisika seperti ini dapat diintegrasikan ke dalam bahan ajar.

Jika penggalan nilai-nilai karakter dari materi pelajaran fisika terus dikembangkan maka akan terciptalah pembelajaran yang bermakna. Siswa akan memandang fisika sebagai mata pelajaran yang menarik dan penting untuk dipelajari sehingga ia memiliki motivasi dan keinginan yang besar untuk belajar. Hal ini akan meningkatkan pencapaian kompetensi belajar siswa.

Selain melalui bahan ajar, nilai-nilai karakter juga dapat diintegrasikan ke dalam model yang digunakan dalam pembelajaran. Salah satu model pembelajarannya yaitu pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dalam belajar dan menyelesaikan tugas-tugas terstruktur. Melalui kerja kelompok akan besar peluang untuk menanamkan nilai-nilai karakter kepada peserta didik, diantaranya jujur, kerja keras, dan sabar. Khusus untuk pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), selain karakter yang telah disebutkan sebelumnya, karakter kerjasama siswa juga dapat dikembangkan.

TGT merupakan salah satu tipe dalam pembelajaran kooperatif yang dapat memotivasi siswa untuk berperan aktif dan juga menyenangkan dalam proses pembelajaran. Karena menempati posisi sangat dominan dalam proses pembelajaran, siswa dalam setiap kelompok diharuskan berusaha menguasai materi dan selalu aktif ketika kerja kelompok sehingga saat ditunjuk untuk mempresentasikan jawabannya, mereka dapat menyumbangkan skor bagi kelompoknya. Oleh karena itu pembelajaran kooperatif tipe TGT dirasa cocok untuk penanaman nilai-nilai karakter kepada siswa.

Hasil belajar fisika kelas XI belum sesuai dengan yang diharapkan, relevan dengan penelitian sebelumnya yang berjudul: “Pembuatan Bahan Ajar Bermuatan Nilai-Nilai Karakter pada Konsep Elastisitas dan Getaran Harmonik untuk Pembelajaran Fisika Siswa Kelas XI SMAN” (Yani Febri Arya: 2013) yang menghasilkan produk berupa bahan ajar fisika yang bermuatan nilai-nilai karakter

pada konsep elastisitas dan getaran harmonik SMA kelas XI, Penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul: **“Pengaruh Penggunaan Bahan Ajar Bermuatan Nilai-Nilai Karakter dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Fisika Kelas XI SMA N 1 Padang”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah penelitian yaitu: Apakah terdapat pengaruh yang berarti Penggunaan Bahan Ajar Bermuatan Nilai-nilai Karakter dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Fisika Kelas XI SMAN 1 Padang?

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian yang dilakukan lebih terfokus dan terarah maka perlu diberikan batasan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Materi yang terdapat pada bahan ajar adalah materi kelas XI semester 1 Sekolah Menengah Atas yaitu SK 1. Menganalisis gejala alam dan keteraturannya dalam cakupan mekanika benda titik. KD. 1.3 Menganalisis pengaruh gaya pada sifat elastisitas bahan. KD. 1.4 Menganalisis hubungan antara gaya dengan gerak getaran. KD. 1.5 Menganalisis hubungan antara usaha, perubahan energi dengan hukum kekekalan energi mekanik. KD. 1.6 Menerapkan hukum kekekalan energi mekanik untuk menganalisa gerak dalam kehidupan sehari-hari.
2. Objek penelitian yaitu siswa kelas XI SMAN 1 Padang

3. Bahan ajar yang digunakan pada penelitian ini berupa bahan ajar cetak bermuatan nilai-nilai karakter
4. Nilai-nilai karakter yang akan diselidiki yaitu: religius, jujur, kerja keras, kerja sama, disiplin, dan sabar

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk meneliti pengaruh penggunaan bahan ajar bermuatan nilai-nilai karakter dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar fisika kelas XI SMA

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

1. Penulis dalam rangka pengembangan diri dalam bidang penelitian, sebagai persiapan menjadi calon pendidik, dan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan di jurusan fisika FMIPA UNP.
2. Guru fisika dalam memilih bahan ajar sehingga dapat membuat siswa lebih tertarik dalam belajar fisika, dan membantu menerapkan pendidikan karakter dalam pembelajaran.
3. Peneliti lain sebagai referensi dalam melakukan penelitian pendidikan.

BAB II

KERANGKA TEORITIS

A. Kajian Teori

1. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)

Sistem pendidikan nasional senantiasa harus dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan yang terjadi baik di tingkat lokal, nasional, maupun global. Salah satu komponen penting dari sistem pendidikan tersebut adalah kurikulum. Menurut UU Sisdiknas Tahun 2003 kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengetahuan mengenai tujuan, kompetensi dasar, materi standar, hasil belajar, dan cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai kompetensi dasar dan tujuan nasional (Mulyasa: 2007). Kurikulum yang digunakan sekolah sekarang adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

Mulyasa (2007:12) menyatakan bahwa KTSP adalah kurikulum operasional yang disusun, dikembangkan, dan dilaksanakan oleh setiap satuan pendidikan yang sudah siap dan mampu mengembangkannya dengan memperhatikan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 36 ayat 2 dan 3 sebagai berikut:

- a. Pengembangan kurikulum mengacu pada standar nasional pendidikan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional.
- b. Kurikulum pada semua jenjang dan jenis pendidikan dikembangkan dengan prinsip diversifikasi sesuai dengan satuan pendidikan, potensi daerah, dan peserta didik.

KTSP dikembangkan sesuai dengan kondisi satuan pendidikan, potensi dan karakteristik daerah, serta sosial budaya masyarakat setempat dan siswa. KTSP memberikan otonomi luas kepada satuan pendidikan untuk mengelola

sumber daya, sumber dana, dan sumber belajar sesuai kebutuhan. Secara umum tujuan diterapkannya KTSP adalah untuk memandirikan dan memberdayakan satuan pendidikan melalui pemberian kewenangan (otonomi) kepada lembaga pendidikan untuk mendorong sekolah agar melakukan pengambilan keputusan secara partisipatif dalam pengembangan kurikulum (Mulyasa, 2007: 22).

Melalui penerapan KTSP diharapkan sekolah dapat mengambil keputusan dan kebijakan sesuai dengan keadaan sekolah itu sendiri dengan melibatkan seluruh warga sekolah dan masyarakat. Salah satu hal yang berkaitan dengan hal ini adalah pengembangan sumber belajar. KTSP menuntut guru agar mampu mengembangkan sumber belajar sendiri. Bahan ajar adalah salah satu sumber belajar. Guru diharapkan mampu membuat dan mengembangkan sendiri bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi peserta didiknya.

2. Pembelajaran Fisika

Fisika adalah salah satu ilmu yang berperan penting dalam perkembangan teknologi. Berbagai temuan dalam bidang fisika memberikan kontribusi yang sangat besar untuk kemajuan dan kemudahan dalam kehidupan. Oleh sebab itu fisika merupakan salah mata pelajaran yang wajib diajarkan pada sekolah menengah.

Pembelajaran fisika bagi siswa dapat diketahui dari bagaimana siswa bereaksi terhadap suatu fenomena dan menerapkan informasi (mengevaluasi, memanipulasi, memecahkan masalah). Selain itu bagaimana siswa menggunakan strategi mencari dan memperoleh informasi baru dan keterampilan baru, termasuk juga bagaimana menghasilkan pengetahuan (mempertanyakan, menguji dan mengevaluasi). Bagian lain proses-proses yang dialami siswa dalam belajar meliputi : internalisasi nilai-nilai, menilai diri sendiri dan menentukan pilihan melalui belajar fisika, karir fisika, menerapkan pengetahuan dan keterampilan ilmiah dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hal itu, dalam pembelajaran

fisika siswa harus benar-benar dilibatkan secara aktif, karena dalam proses pembelajaran fisika menuntut pengembangan kemampuan-kemampuan siswa dalam pemecahan masalah-masalah fisika.

Depdiknas (2008: 444) menjelaskan bahwa pada tingkat SMA/MA mata pelajaran fisika dipandang penting untuk diajarkan karena beberapa pertimbangan yaitu:

Pertama, selain memberikan bekal ilmu kepada peserta didik, mata pelajaran Fisika dimaksudkan sebagai wahana untuk menumbuhkan kemampuan berpikir yang berguna untuk memecahkan masalah di dalam kehidupan sehari-hari. Kedua, mata pelajaran Fisika perlu diajarkan untuk tujuan yang lebih khusus yaitu membekali peserta didik pengetahuan, pemahaman dan sejumlah kemampuan yang dipersyaratkan untuk memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi serta mengembangkan ilmu dan teknologi. Pembelajaran Fisika dilaksanakan secara inkuiri ilmiah untuk menumbuhkan kemampuan berpikir, bekerja dan bersikap ilmiah serta berkomunikasi sebagai salah satu aspek penting kecakapan hidup.

Dari kutipan di atas dapat dipahami bahwa fisika adalah salah satu mata pelajaran yang penting karena berperan dalam membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir, bekerja, dan bersikap ilmiah, serta dapat memecahkan masalah yang ia temukan dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan pembelajaran fisika menurut Depdiknas (2006: 443-444) adalah sebagai berikut:

- a) Membentuk sikap positif terhadap fisika dengan menyadari keteraturan dan keindahan alam serta mengagungkan kebesaran Tuhan Yang Maha Esa
- b) Memupuk sikap ilmiah yaitu jujur, obyektif, terbuka, ulet, kritis dan dapat bekerjasama dengan orang lain
- c) Mengembangkan pengalaman untuk dapat merumuskan masalah, mengajukan dan menguji hipotesis melalui percobaan, merancang dan merakit instrumen percobaan, mengumpulkan, mengolah, dan menafsirkan data, serta mengkomunikasikan hasil percobaan secara lisan dan tertulis
- d) Mengembangkan kemampuan bernalar dalam berpikir analisis induktif dan deduktif dengan menggunakan konsep dan prinsip fisika untuk

menjelaskan berbagai peristiwa alam dan penyelesaian masalah baik secara kualitatif maupun kuantitatif

- e) Menguasai konsep dan prinsip fisika serta mempunyai keterampilan mengembangkan pengetahuan, dan sikap percaya diri sebagai bekal untuk melanjutkan pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi serta mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Dari tujuan pembelajaran fisika di atas dapat dipahami bahwa dengan pembelajaran fisika diharapkan lahir pribadi-pribadi siswa yang bersikap dan berkarakter positif. Di samping itu siswa hendaknya mampu menggunakan ilmu yang didapatkannya untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari serta memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

3. Bahan Ajar

Bahan ajar adalah suatu unsur yang penting dalam pembelajaran. Bahan ajar adalah sumber belajar baik bagi guru maupun siswa yaitu berupa rangkaian materi yang tersusun secara sistematis. Menurut Andi (2011: 17): "Bahan ajar merupakan segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran."

Menurut Depdiknas (2008: 6) "bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar". Jadi bahan ajar merupakan semua bentuk bahan yang disusun secara sistematis yang menampilkan kompetensi yang akan diajarkan kepada peserta didik untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Keberadaan bahan ajar banyak sedikitnya mempengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran.

Fungsi bahan ajar seperti yang dinyatakan oleh Depdiknas (2008: 6) yaitu:

- a. Pedoman bagi guru yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi yang seharusnya diajarkan kepada siswa.
- b. Pedoman bagi siswa yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari/dikuasainya.
- c. Alat evaluasi pencapaian/penguasaan hasil belajar.

Bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran ada beberapa macam, tergantung pada materi yang akan pelajari. Depdiknas (2008:11) mengelompokkan bahan ajar berdasarkan teknologi yang digunakan menjadi empat kategori yaitu:

- a. Bahan ajar pandang (visual) terdiri atas bahan ajar cetak (*printed*) seperti handout, buku, modul, Lembar Kerja Siswa, brosur, *leaflet*, *wallchart*, foto/gambar dan non cetak (*non printed*) seperti model/maket.
- b. Bahan ajar dengar (audio) seperti kaset, radio, piringan hitam, dan *compact disk audio*
- c. Bahan ajar pandang dengar (audio-visual) seperti *Video Compact Disk*, dan film
- d. Bahan ajar multimedia interaktif (*Interactive teaching material*) seperti CAI (*Computer assisted instruction*), Compact Disk (CD), multimedia pembelajaran interaktif, dan bahan ajar berbasis *web* (*web based learning*).

Dari banyaknya jenis bahan ajar di atas maka perlu dilakukan pemilihan bahan ajar yang tepat untuk materi yang akan diajarkan. Menurut Andi (2011:59) langkah-langkah pemilihan bahan ajar secara garis besar yaitu:

- a. Mengidentifikasi aspek-aspek yang terdapat dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar yang menjadi acuan atau rujukan pemilihan bahan ajar
- b. Mengidentifikasi jenis-jenis materi bahan ajar
- c. Memilih dan menentukan bahan ajar yang sesuai atau relevan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah teridentifikasi tadi

Guru sebagai fasilitator bagi peserta didik harus memiliki kemampuan untuk memilih bahan ajar. Pemilihan bahan ajar yang tepat mempengaruhi proses pencapaian tujuan pembelajaran.

Dalam mengembangkan bahan ajar terdapat beberapa prinsip seperti yang tertera dalam Petunjuk Teknis Pengembangan Bahan Ajar (2010: 27) yakni:

- a. Prinsip relevansi atau keterkaitan materi sesuai dengan tuntutan Standar Kompetensi/Kompetensi Dasar
- b. Prinsip konsistensi atau keajegan, dimaksudkan jika kompetensi dasar yang harus dicapai siswa ada empat macam, maka bahan ajarnya pun harus empat macam.
- c. Prinsip adekuasi atau kecukupan adalah kecukupan materi dalam bahan ajar untuk mencapai kompetensi seperti yang diajarkan oleh guru.

Dalam mengembangkan bahan ajar ketiga prinsip di atas harus diperhatikan dan diterapkan dengan baik. Jika bahan ajar yang dikembangkan tidak memenuhi prinsip-prinsip di atas maka berkemungkinan bahan ajar yang dikembangkan tidak mencapai sasaran yang diharapkan.

Menurut Depdiknas (2008:8) ada beberapa komponen yang harus tercakup dalam bahan ajar, yaitunya:

- a. Petunjuk belajar (Petunjuk siswa/guru)
- b. Kompetensi yang akan dicapai
- c. *Content* atau isi materi pembelajaran
- d. Informasi pendukung
- e. Latihan-latihan
- f. Petunjuk kerja, dapat berupa Lembar Kerja (LK)
- g. Evaluasi
- h. Respon atau balikan terhadap hasil evaluasi

Komponen-komponen di atas harus tersusun secara sistematis dalam sebuah bahan ajar. Hal ini akan mempermudah guru maupun siswa menggunakan bahan ajar tersebut. Dari pengertian menurut para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa

bahan ajar adalah bahan baik teks maupun nonteks yang disusun secara sistematis dan digunakan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas. Bahan ajar bukanlah uraian materi tapi memiliki klasifikasi tertentu yang membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran.

4. Nilai-nilai Karakter

Karakter adalah sifat pribadi yang relatif stabil pada diri individu yang menjadi landasan bagi penampilan perilaku dalam standar nilai dan norma yang tinggi (Prayitno, 2011:47). Menurut Jamal (2008:11) “karakter merupakan ciri khas yang dimiliki oleh suatu benda atau individu, dimana ciri khas itu berifat asli, tidak dibuat-buat, dan mengakar pada kepribadian benda atau individu tersebut, dan merupakan mesin yang mendorong bagaimana seseorang bertindak, bersikap, berujar, dan merespons sesuatu.”

Dari kedua kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa karakter adalah sifat pribadi yang relatif stabil, asli, tidak dibuat-buat, yang mengakar pada kepribadian seseorang sehingga menjadi ciri khasnya. Saat ini pemerintah menggalakkan pendidikan karakter. Di dalam Policy Brief (2011:8) dinyatakan bahwa “pendidikan karakter adalah upaya terencana untuk menjadikan peserta didik mengenal, peduli, dan menginternalisasi nilai-nilai sehingga peserta didik berperilaku sebagai insan kamil”. Pendidikan karakter mempunyai tujuan yang mulia, yaitu menginginkan peserta didik berperilaku sebagai insan yang mulia. Untuk mendukung pencapaian tujuan ini perlu diidentifikasi nilai-nilai apa saja yang harus ditanamkan pada diri peserta didik agar mencapai tujuan tersebut.

Menurut Mulyasa di dalam Manajemen Pendidikan Karakter (2012:15-16)
: “pencetus pendidikan karakter di Indonesia telah menyusun sembilan pilar karakter mulia yang selayaknya dijadikan acuan dalam pendidikan karakter, baik di sekolah maupun di luar sekolah adalah sebagai berikut:

- a. Cinta Allah dan kebenaran
- b. Tanggung jawab, disiplin dan mandiri
- c. Amanah
- d. Hormat dan santun
- e. Kasih sayang, peduli dan kerja sama
- f. Percaya diri, kreatif, dan pantang menyerah
- g. Adil dan berjiwa kepemimpinan
- h. Baik dan rendah hati
- i. Toleran dan cinta damai”

Berdasarkan kutipan di atas, maka minimal terdapat sembilan pilar tersebut dalam pendidikan karakter di sekolah untuk mencapai karakter yang diharapkan sebagai hasil dari proses pembelajaran berkarakter. Pendidikan karakter mempunyai tujuan yang mulia, yaitu menginginkan peserta didik berperilaku sebagai insan yang mulia. Untuk mendukung pencapaian tujuan ini perlu diidentifikasi nilai-nilai apa saja yang harus ditanamkan pada diri peserta didik agar mencapai tujuan tersebut. Nilai-nilai yang dikembangkan dalam pendidikan karakter diidentifikasi dari 4 sumber yaitunya agama, Pancasila, budaya, dan tujuan pendidikan nasional (Puskur, 2010:8). Dari keempat sumber nilai ini dapat diidentifikasi nilai-nilai yang perlu dikembangkan dalam pendidikan karakter seperti di dalam tabel berikut ini.

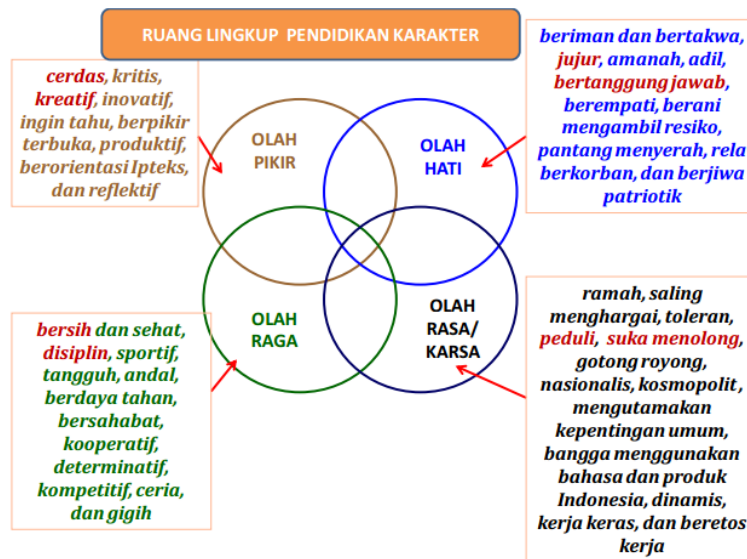
Tabel 1. Nilai dan Deskripsi Nilai Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa

NILAI	DESKRIPSI
1. Religius	Sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain.
2. Jujur	Perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan

	dirinyasebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan.
3. Toleransi	Sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya.
4. Disiplin	Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.
5. Kerja Keras	Perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya.
6. Kreatif	Berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki.
7. Mandiri	Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.
8. Demokratis	Cara berfikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain.
9. Rasa Ingin Tahu	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.
10. Semangat Kebangsaan	Cara berfikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.
11. Cinta Tanah Air	Cara berfikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa
12. Menghargai Prestasi	Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain.
13. Bersahabat/ Komunikatif	Tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain
14. Cinta Damai	Sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya.
15. Gemar Membaca	Kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya.
16. Peduli Lingkungan	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi.
17. Peduli Sosial	Sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.
18. Tanggung-jawab	Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa.

Sumber: Puskur (2010: 9-10)

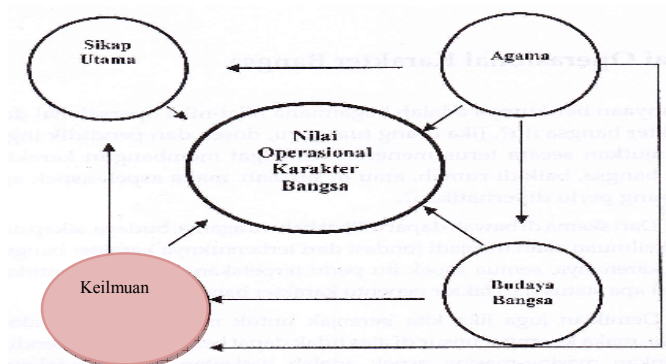
Proses pendidikan karakter didasarkan pada totalitas psikologis yang mencakup seluruh potensi individu manusia (kognitif, afektif, dan psikomotor) dan fungsi totalitas sosiokultural pada konteks interaksi dalam keluarga, satuan pendidikan, serta masyarakat. Gabungan totalitas psikologis dan sosiokultural dapat dikelompokkan seperti di bagan berikut ini.



Gambar 1. Konfigurasi pendidikan karakter

Sumber: Kemendiknas (2011:8)

Menurut Elfindri dkk (2012:85-86) dalam mengembangkan karakter bangsa perlu diperhatikan pondasi-pondasinya. Pondasi-pondasi tersebut tergambar di dalam bagan berikut ini:



Gambar 2. Kerangka Nilai Operasional Karakter Bangsa

Dari bagan di atas dapat dilihat bahwa agama, budaya, sikap utama, dan nilai keilmuan akan menjadi pondasi dari terbentuknya karakter bangsa. Dalam sebuah satuan pendidikan, aspek keilmuan adalah aspek utama untuk penanaman nilai-nilai karakter. Namun keempat unsur tersebut tidak dapat berjalan sendiri-sendiri karena satu sama lainnya berkaitan erat. Jika yang berjalan aspek keilmuan saja maka hal itu tidaklah cukup, karena agama, sikap utama, dan budaya berperan besar juga terhadap pengembangan karakter. Oleh karena itu karakter tidak perlu diajarkan khusus, namun dimasukkan secara inklusif dalam proses pendidikan.

5. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Cooperative Learning berasal dari kata *cooperative* yang berarti bekerja sama, dan *learning* yang berarti belajar. Jadi *Cooperative Learning* berarti belajar melalui kegiatan bersama. Namun tidak semua kegiatan bersama disebut pembelajaran kooperatif, dalam hal ini belajar bersama melalui teknik-teknik tertentu. Menurut Alma (2010:85):

Cooperative Learning merupakan suatu model pembelajaran dengan menggunakan kelompok kecil, bekerja sama. keberhasilan dari model ini sangat tergantung pada kemampuan aktifitas kelompok, baik secara individual maupun dalam bentuk kelompok. *Cooperative Learning* tidak sama dengan belajar kelompok, atau kelompok kerja, tapi memiliki

struktur dorongan dan tugas yang bersifat *cooperative*, sehingga terjadi interaksi secara terbuka dan hubungan interdependensi yang efektif.

Dari kutipan tersebut dapat dipahami bahwa *Cooperative Learning*

bukanlah sekedar belajar bersama, namun mempunyai langkah-langkah dan tujuan yang terstruktur. Ada beberapa prinsip dasar dalam *Cooperative Learning* yaitu:

- a. Setiap anggota kelompok (siswa) bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan kelompoknya.
 - b. Setiap anggota kelompok (siswa) harus mengetahui bahwa semua anggota kelompok mempunyai tujuan yang sama.
 - c. Setiap anggota kelompok (siswa) harus membagi tugas dan tanggung jawab yang sama diantara anggota kelompoknya.
 - d. Setiap anggota kelompok (siswa) akan dievaluasi.
 - e. Berbagi kepemimpinan dan membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya.
 - f. Setiap anggota kelompok (siswa) akan diminta untuk mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.
- (Widyantini, 2008:5)

Menurut Isjoni dalam (Alma, 2010: 86) ada tiga konsep sentral yang menjadi karakteristik *Cooperative Learning*, yaitu penghargaan kelompok, pertanggungjawaban individu, dan kesempatan yang sama untuk berhasil. Dalam pembelajaran kooperatif pertanggungjawaban individu menitikberatkan pada aktivitas kelompok yang saling membantu dan bekerja sama dalam belajar. Berdasarkan kedua kutipan di atas dapat dipahami bahwa di dalam *Cooperative Learning* terbuka peluang yang besar untuk menanamkan nilai-nilai karakter kepada peserta didik, antara lain kerja sama, toleransi, tanggung jawab, dan jujur. Selain itu nilai kemandirian siswa juga dapat dikembangkan karena dalam *Cooperative Learning* pertanggungjawaban individu merupakan hal yang sangat penting.

Dalam *Cooperative Learning* terdapat berbagai tipe yang bisa diterapkan guru dalam pembelajaran, antara lain tipe *Team Games Tournament* (TGT), tipe *Student Team Achievement Division* (STAD), tipe jigsaw, tipe *Number Head Together*, dan sebagainya. Pada penelitian ini menggunakan tipe TGT untuk mengembangkan bahan ajar dan menerapkannya dalam pembelajaran.

Menurut Slavin (2011:166) Tahap-tahap pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* adalah:

a. Penyajian materi

Materi diberikan melalui persentasi kelas, berupa pengajaran langsung atau diskusi bahan pelajaran yang dipimpin oleh guru, pada saat penyajian materi siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru karena dapat menuntun siswa untuk bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok.

b. Belajar kelompok (*team study*)

Siswa bekerja dalam kelompok yang terdiri atas 5 sampai 6 orang dengan kemampuan akademik, jenis kelamin, dan ras / suku yang berbeda. Setelah guru menginformasikan materi, dan tujuan pembelajaran, kelompok berdiskusi dengan menggunakan LKS atau bahan ajar. Dalam kelompok terjadi diskusi untuk memecahkan masalah bersama, saling memberikan jawaban dan mengoreksi jika ada anggota kelompok yang salah dalam menjawab.

c. *Game tournament*

Langkah-langkah pelaksanaan turnamen dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Membentuk meja turnamen
- 2) Masing-masing kelompok menentukan perwakilan untuk ikut tournament
- 3) Membagikan kartu bernomor, lembar pertanyaan dan kunci jawaban pada meja turnamen dan kemudian memulai permainan
- 4) Siswa yang telah ditunjuk untuk menjadi pemain pertama dan mengocok kartu dan mengambil satu kartu, kemudian menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor yang terambil pada kartu bernomor. Misalnya, yang memperoleh nomor 5 akan menjawab pertanyaan nomor 5
- 5) Pemain lain juga harus mencari jawab pertanyaan agar mereka siap untuk menantang jawaban dari pemain pertama tadi
- 6) Setelah pemain pertama memberikan jawabannya, pemain yang dapat menantang dan memberikan jawaban berbeda. Namun jika ia ingin melewatkannya maka pemain ketigalah yang akan menantang dan memberikan jawaban. Atau dia juga dapat melakukannya jika dia tidak mampu menjawabnya.
- 7) Jika semua pemain telah memberikan jawabannya, maka pemain terakhir membacakan jawaban yang benar dalam melihat kunci jawaban. Pemain yang menjawab dengan benar akan menyimpan kartu bernomor tadi. Namun jika penantang salah memberikan jawaban maka dia harus mengembalikan kartu yang dimilikinya (jika dia memilikinya) ke tumpukan kartu.

- 8) Ronde berikutnya pemain kedua mengambil kartu bernomor, selanjutnya para pemain melakukan hal yang samansesuai dengan onde sebelumnya
- 9) Permainan berakhir ketika semua kartu telah diambil
- 10) Pemenang adalah siswa yang memperoleh skor tertinggi.

d. Penghargaan kelompok

Setelah permainan berakhir, skor masing-masing kelompok dijumlahkan, kelompok yang memiliki rata-rata skor tertinggi ditetapkan sebagai pemenang dan diumumkan di depan kelas.

Penghargaan kelompok diberikan berdasarkan rata-rata skor kelompok. Penghargaan kelompok diberikan sesuai kriteria yang dicantumkan dalam tabel berikut.

Tabel 2. kriteria penghargaan kelompok

Kriteria (rata-rata tim)	Penghargaan
40	Tim baik
45	Tim sangat baik
50	Tim super

Tujuan diadakannya TGT merupakan salah satu jalan keluar yang dapat mengatasi permasalahan potensi penghalang keberhasilan pembelajaran kooperatif, yang mana dominasi salah satu anggota kelompok yang berpotensi tinggi akan menjadikan anggota lainnya hanya akan menjadi pendamping dan membonceng keberhasilan rekan sekelompoknya. Akan tetapi dengan TGT hal ini tidak akan terjadi, sebab setiap anggota kelompok harus bertanggungjawab penuh atas keberhasilan individunya di meja turnamen, dan setiap anggota kelompok akan merasa mendapat kesempatan untuk berkontribusi dalam keberhasilan kelompoknya.

Dari tiap-tiap langkah di atas, ada nilai-nilai karakter yang akan ditanamkan kepada siswa. Nilai-nilai karakter tersebut terintegrasi ke dalam bahan ajar yang digunakan siswa, LKS, aktifitas kegiatan kelompok, dan aktifitas individu.

6. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh setelah melakukan kegiatan belajar. Hasil belajar meliputi tiga aspek yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa maka dilakukan evaluasi. Menurut Suharsimi (2003:7) tujuan evaluasi adalah“ Untuk mengetahui siswa-siswa mana yang berhak melanjutkan pelajaran karena sudah berhasil menguasai materi dan siswa mana yang belum berhasil menguasai materi. Bagi guru untuk mengetahui apakah materi dan metode yang digunakan sudah tepat atau belum”.

Evaluasi merupakan kegiatan yang dilakukan untuk melihat sejauh mana tingkat penguasaan siswa dan sejauh mana tujuan pembelajaran dapat dicapai. Menurut Anas (2001:25) objek dari evaluasi pendidikan meliputi tiga aspek yaitu : a. Aspek kemampuan, b. Aspek sikap, c. Aspek kepribadian.

Bloom dalam Anas (2001:49) mengungkapkan bahwa taksonomi tujuan pendidikan harus senantiasa mengacu kepada tiga jenis domain yang melekat pada diri peserta didik yaitu: (1) Ranah proses berpikir (*cognitive domain*) (2) Ranah sikap (*affective domain*) dan (3) Ranah psikomotor (*psikomotor domain*).

Menurut Bloom dalam Anas (2001: 49) ranah kognitif ini terdapat enam jenjang proses berpikir, mulai dari yang terendah sampai dengan jenjang yang tinggi.

Keenam jenjang tersebut, yaitu:

- a. Pengetahuan (*knowledge*), merupakan kemampuan seseorang mengingat tentang hal-hal yang telah dipelajari,
- b. Pemahaman (*comprehension*), merupakan kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat,
- c. Penerapan (*application*), merupakan kesanggupan seseorang untuk menerapkan atau menggunakan konsep, prinsip, prosedur atau teori tertentu pada situasi tertentu,
- d. Analisis (*analysis*), merupakan kemampuan seseorang untuk menguraikan atau menjabarkan sesuatu kedalam bagian-bagian, sehingga susunannya dipahami dengan baik,
- e. Sintesis (*synthesis*), adalah kemampuan untuk mengumpulkan semua unsur atau bagian, sehingga membentuk satu keseluruhan secara utuh,
- f. Evaluasi (*evaluation*), mencakup kemampuan menggunakan pengetahuan untuk membuat penilaian terhadap sesuatu berdasarkan kriteria tertentu, seperti sudut pandang tujuan, gagasan, cara bekerja, pemecahan, metode, material dan sebagainya.

Ranah afektif berhubungan dengan penilaian yang berkaitan dengan perasaan, emosi, sikap, derajat penerimaan atau penolakan siswa terhadap suatu objek yang dipelajari. Menurut Krathwohldalam Anas (2001: 54) ranah ini dirinci menjadi lima jenjang, yaitu:

- a. Penerimaan (*receiving*), adalah kepekaan seseorang menerima ransangan (stimulus) dari luar yang datang kepada dirinya dalam bentuk masalah, situasi, gejala dan lain-lain.
- b. Penanggapan (*responding*), merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk mengikutsertakan dirinya secara aktif dalam fenomena tertentu.
- c. Penilaian (*valuing*), mencakup kemampuan penilaian dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulasi yang datang.
- d. Organisasi (*organiztion*), adalah kemampuan untuk mempertemukan perbedaan nilai sehingga terbentuk nilai baru yang lebih universal, yang membawa kepada perbaikan umum.
- e. Karakteristik nilai (*characterization by a value complex*), mencakup keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

Penilaian pada ranah afektif dapat dilakukan dengan menggunakan angket/kuesioner, inventori dan pengamatan (observasi). Pada penelitian ini penilaian pada ranah afektif adalah berupa sikap ilmiah yang dilakukan menggunakan lembar observasi selama proses pembelajaran berlangsung.

Ranah psikomotorik adalah ranah yang berkaitan dengan *skill* atau kemampuan bertindak setelah menerima pengalaman belajar tertentu. Simpson dalam Anas (2003:57) mengemukakan bahwa hasil belajar psikomotor ini tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Menurut Dave dalam Badrun (2004:4) hasil belajar psikomotor dapat dibedakan menjadi 5 peringkat yaitu:

- a. imitasi adalah kemampuan melakukan kegiatan-kegiatan sederhana dan sama persis dengan yang dilihat dan diperhatikan sebelumnya.
- b. manipulasi adalah kemampuan melakukan kegiatan sederhana berdasarkan pedoman atau petunjuk saja.
- c. presisi adalah kemampuan melakukan kegiatan-kegiatan yang akurat.
- d. artikulasi adalah kemampuan melakukan kegiatan kompleks dan ketepatan sehingga produk kerjanya merupakan sesuatu yang utuh.
- e. naturalisasi adalah kemampuan melakukan kegiatan secara reflek.

Penilaian pada ranah psikomotor terdiri dari penilaian proses berupa rubrik penskoran unjuk kerja yang dilakukan selama praktikum. Dimana aspek penilaian disesuaikan dengan karakteristik materi pelajaran kemudian penilaian hasil praktikum berupa rubrik penskoran kinerja ilmiah pada laporan praktikum. Penilaian kinerja ilmiah meliputi langkah-langkah metode ilmiah yang dilakukan siswa selama praktikum yaitu :

- a. Perumusan masalah yaitu topik/objek yang diteliti dengan batasan jelas serta dapat diidentifikasi faktor-faktor terkait .

- b. Penyusunan hipotesis merupakan argumen tentang jawaban sementara tentang masalah yang dihadapi.
- c. Pengujian hipotesis yaitu pengumpulan fakta yang relevan dengan hipotesis, lalu diuji apakah fakta mendukung hipotesis.
- d. Analisis dan interpretasi data
- e. Penarikan kesimpulan, untuk melihat apakah hipotesis yang diajukan diterima atau ditolak. Jika diterima, maka pengetahuan itu teruji kebenarannya secara ilmiah dan merupakan bagian dari ilmu pengetahuan.

Berdasarkan uraian di atas, hasil belajar yang diteliti pada penelitian ini pada aspek kognitif melalui tes akhir, aspek afektif yang diperoleh dari penilaian selama praktikum berupa sikap ilmiah dan aspek psikomotor yang diperoleh dari penilaian unjuk kerja selama praktikum dan penilaian kinerja ilmiah pada laporan praktikum siswa. Pada dasarnya aspek yang ingin diukur dalam pembelajaran fisika adalah kemampuan atau keterampilan siswa dalam proses ilmiah, karena prinsip dari sains secara umum adalah pengujian dari semua pengetahuan melalui eksperimen yang merupakan satu-satunya penilaian dari kebenaran ilmiah.

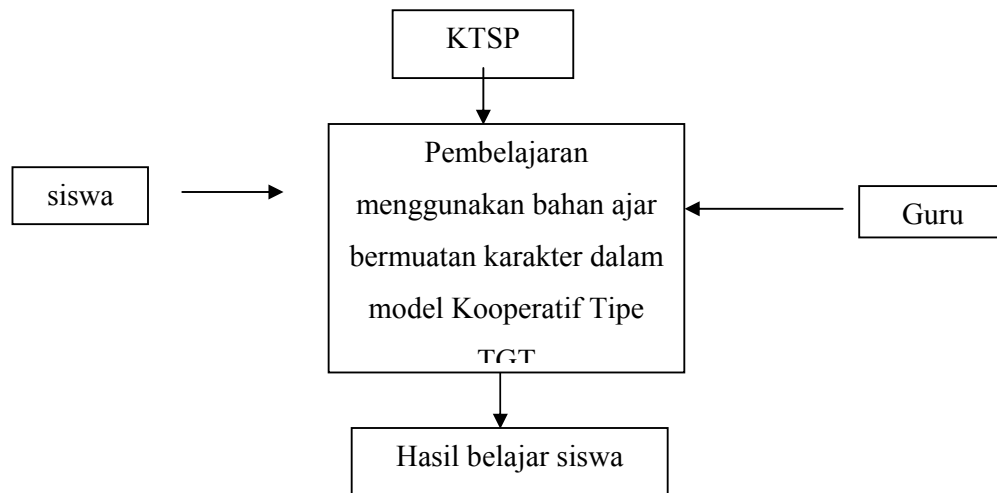
B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian terdahulu yang relevan adalah penelitian yang dilakukan oleh Yani Febri Arya yang berjudul: “Pembuatan Bahan Ajar Bermuatan Nilai-Nilai Karakter Pada Konsep Elastisitas Dan Getaran Harmonik Untuk Pembelajaran Fisika Siswa Kelas XI SMAN” Penelitian ini menghasilkan produk berupa bahan ajar fisika yang bermuatan nilai-nilai karakter pada konsep elastisitas dan getaran harmonik SMA kelas XI. Dalam penelitian ini peneliti ingin meneliti pengaruh

dari bahan ajar bermuatan nilai-nilai karakter yang merupakan hasil dari penelitian sebelumnya, penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, sehingga beberapa sintak pada bahan ajar disesuaikan dengan sintak yang akan digunakan.

C. Kerangka Berfikir

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori yang telah dikemukakan sebelumnya, bahwa dalam usaha untuk dapat menciptakan pengalaman belajar siswa yang sesuai dengan tuntutan kurikulum, serta menumbuhkan karakter yang diharapkan maka untuk itu perlu suatu kondisi belajar yang meningkatkan keaktifan siswa dan melatih siswa untuk berfikir kritis dan kreatif menuangkan ide – idenya. Salah satu pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajarankooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Pada kelas kontrol proses pembelajaran menggunakan pembelajaran KTSP biasa dan Bahan Ajar biasa sedangkan pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan bahan ajar bermuatan karakter. Lebih jelasnya kerangka konseptual penelitian ini adalah:



Gambar 3. Kerangka konseptual penelitian

D. Hipotesis Penelitian

Bertitik tolak dari kajian teori tersebut, maka peneliti mencoba mengemukakan hipotesis sebagai berikut: Terdapat pengaruh berarti pada penggunaan bahan ajar bermuatan nilai-nilai karakter dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar fisika kelas XI SMA.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil uji statistik menggunakan uji hipotesis kesamaan dua rata-rata dengan uji t untuk ranah kognitif, afektif, dan psikomotor pada taraf nyata 0,05 rata-rata hasil belajar kelas eksperimen untuk setiap ranah lebih tinggi daripada rata-rata hasil belajar kelas kontrol. Tingginya hasil belajar kelas eksperimen diyakini disebabkan oleh penggunaan bahan ajar bermuatan nilai-nilai karakter. Dapat ditarik kesimpulan bahwa “Terdapat pengaruh yang berarti pada penggunaan bahan ajar bermuatan nilai-nilai karakter dalam model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar kelas XI SMA N 1 Padang”.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka disarankan:

1. Guru dapat menerapkan bahan ajar bermuatan nilai-nilai karakter sebagai alternatif bahan ajar sehingga mempunyai bahan ajar yang bervariasi.
2. Bahan ajar bermuatan nilai-nilai karakter pada konsep Elastisitas dan gerak harmonik, serta usaha dan energi ini masih terbatas dalam pengintegrasian nilai-nilai karakter religius, jujur, disiplin, kerjakeras, kerjasama, dan sabar, disarankan adanya penelitian lanjutan untuk menambahkan nilai-nilai karakter lainnya, serta melakukan pada materi dan sampel yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Alma, Buchari. 2010. *Guru Profesional Menguasai Metode dan Terampil Mengajar*. Bandung: Alfabeta
- Anas Sudijono. 2001. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Andi Prastowo. 2011. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan*. Jogjakarta: Diva Press.
- Anonim. 2010. *Petunjuk Teknis Pengembangan Bahan Ajar Sekolah Menengah Atas*. Jakarta: Kemendiknas.
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* edisi revisi. Jakarta: Bumi aksara
- Badrun Kartowagiran. 2004. *Pengembangan Instrumen dan Penilaian Ranah Psikomotor*. Direktorat Dikmenum
- Depdiknas. 2006. *Kumpulan Permen*. Jakarta : Dirjen Dikti
- Depdiknas. 2008. *Kumpulan Permen*. Jakarta : Dirjen Dikti
- Depdiknas. 2010. *Kumpulan Permen*. Jakarta : Dirjen Dikti
- Elfindri, dkk. (2012). *Pendidikan Karakter Kerangka, Metode Dan Aplikasi Untuk Pendidik Dan Professional*. Jakarta: Baduose Media.
- Jamal Ma'mur, Asmani. 2011. *Buku Panduan Internalisasi Pendidikan Karakter di Sekolah*. Jogjakarta: Diva Press
- Mulyasa. 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Mulyasa. 2012. *Manajemen Pendidikan Karakter*. Jakarta: Bumi Aksara
- Muslich, Masnur. 2011. *Pendidikan Karakter Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*. Jakarta: Bumi Aksara

- Policy Brief, 2011. *Pendidikan Karakter Untuk Membangun Karakter Bangsa*. Jakarta: Kemendiknas
- Prayitno dan Belferik Manullang. 2011. *Pendidikan Karakter dalam Pembangunan Bangsa*. Jakarta: Grasindo.
- Puskurbuk.2011. *Panduan Pelaksanaan Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kemendiknas.
- Puskur. 2010. *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Jakarta: Kemendiknas.
- Slavin, Robert.E. 2012. *Cooperative Learning, Teori, Riset dan Praktik*. Jakarta: Nusa Media
- Sudjana, Nana. (2001). *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.